Club Nintendo Special

Nov. 1999
Ausgabe 3
Artikel-Nr. 3620440

# Pokémon™*

## Schnapp' sie Dir alle!™

**Game Facts**
Der Pokédex – das Lexikon des Trainers

**Comic**
Folge 3: Ash im Jagdfieber

**Special**
Der wundersame Professor

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS

Nintendo®

# Pokémon NEWSFLASH

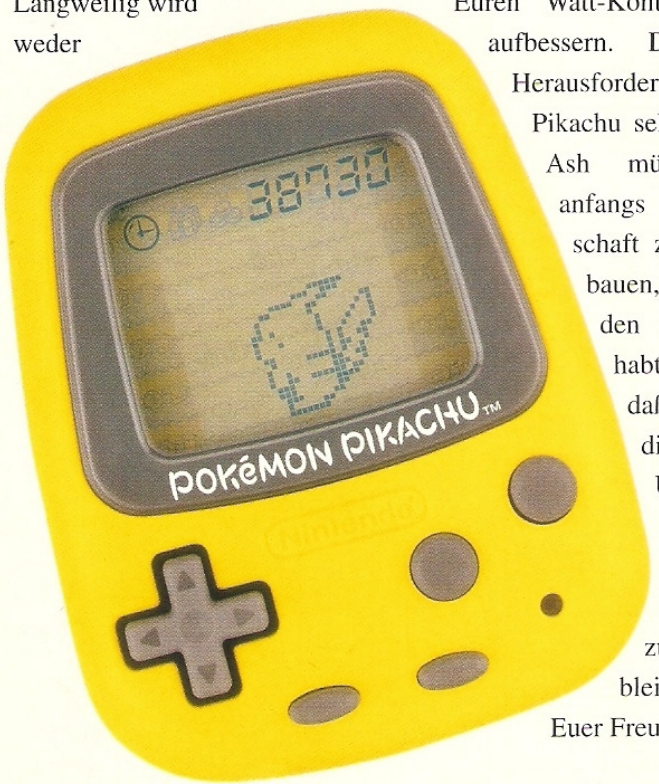
# ALLGEGENWÄRTIG:

## Tragt Euer eigenes Pikachu bei Euch!

**Kein Witz: Mit Pokémon Pikachu begleitet Euch Euer kleiner gelber Freund auf allen Wegen! Aber nicht nur das: Pokémon Pikachu verfügt auch über eine Digitaluhr mir integrierter Weckfunktion.**

**Ein hochwertiges LCD-Display stellt das Fenster in die Welt von Pikachu dar!**

So habt Ihr ständig Gelegenheit, Pikachu zu beobachten, und der kleine Kerl hat ständig irgend etwas zu tun. Sei es, daß er gerade dabei ist, sich die Zähne zu putzen, ein Buch zu lesen oder ein schäumendes Vollbad zu nehmen: Langweilig wird weder ihm noch Euch!

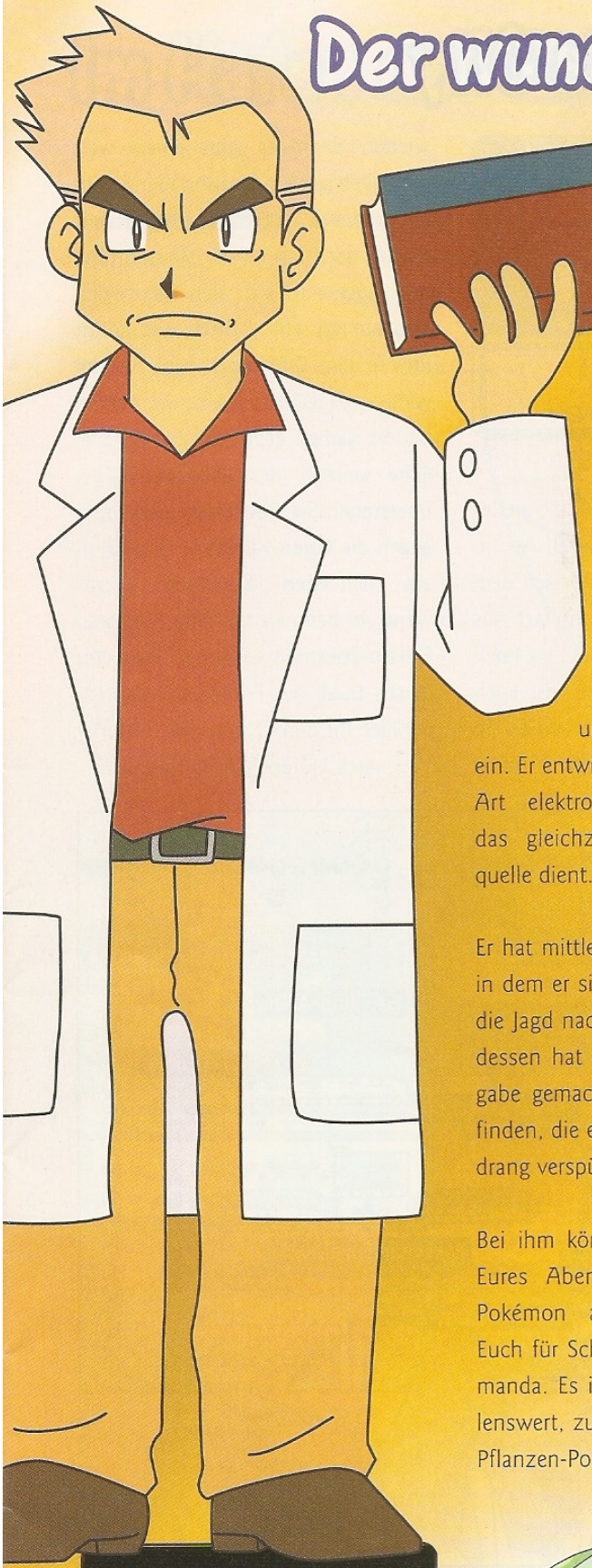



Das technische Wunderwerk läßt sich leicht am Gürtel befestigen, wo es fortan jeden einzelnen Schritt zählt, den Ihr geht. Die Schrittzahl wird in elektrische Watt umgerechnet, die Ihr Eurem persönlichen Pikachu als Geschenk überreicht. Für die Bequemeren, aber auch für die Risikofreudigeren unter Euch gibt es noch eine Möglichkeit, die begehrten Watt zu erhalten: Mit einer Art Slot-Machine könnt Ihr das Glück herausfordern und Euren Watt-Kontostand gehörig aufbessern. Die eigentliche Herausforderung stellt aber Pikachu selbst dar. So wie Ash müßt auch Ihr anfangs eine Freundschaft zu Pikachu aufbauen, und wenn Ihr den Comic gelesen habt, dann wißt Ihr, daß das nicht unbedingt ein leichtes Unterfangen ist. Aber wenn es Euch gelingt, Pikachus Herz zu erobern, dann bleibt es für immer Euer Freund!

### POKéMON PIKACHU™

- Beobachtet Pikachu beim Lesen, Zähneputzen, Baden und vielem mehr!
- Tragt Pokémon Pikachu ständig bei Euch und sammelt jede Menge Schritte!
- Ein spannendes Minispiel erwartet Euch!
- Mit integrierter Uhr und Weckfunktion!
- Pflegt und hegt Pikachu und gewinnt so seine Freundschaft!
- Im handlichen Format. Paßt an jeden Gürtel!
- Exklusiv nur von Nintendo!

# Der wundersame Professor



Er ist eine Autorität auf dem Gebiet der Pokémon, und er hat schon viele kluge Bücher über diese wundersamen Wesen geschrieben: Professor Eich. Seit seiner Kindheit, als ihm – wie jedem Jungen und Mädchen – sein erstes Pokémon geschenkt wurde, studierte er die geheimnisvollen Pokémon und drang mehr und mehr in diese Welt ein. Er entwickelte den Pokédex, eine Art elektronisches Sammelalbum, das gleichzeitig als Informationsquelle dient.

Er hat mittlerweile ein Alter erreicht, in dem er sich selbst nicht mehr auf die Jagd nach Pokémon begibt. Statt dessen hat er es sich nun zur Aufgabe gemacht, junge Aspiranten zu finden, die einen ähnlichen Forscherdrang verspüren.

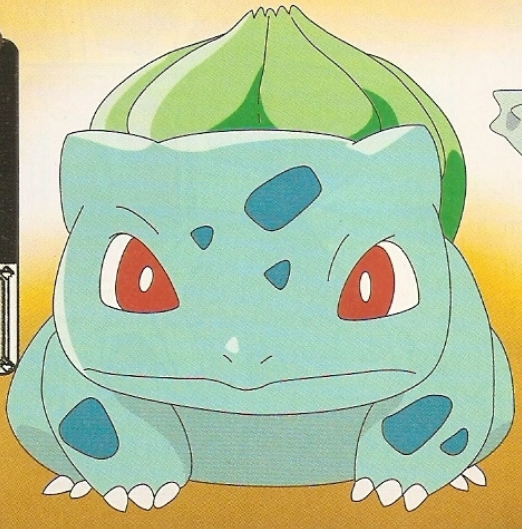
Bei ihm könnt Ihr Euch zu Beginn Eures Abenteuers eines von drei Pokémon aussuchen. Entscheidet Euch für Schiggy, Bisasam oder Glumanda. Es ist in jedem Fall empfehlenswert, zunächst ein Wasser- oder Pflanzen-Pokémon auszuwählen, da

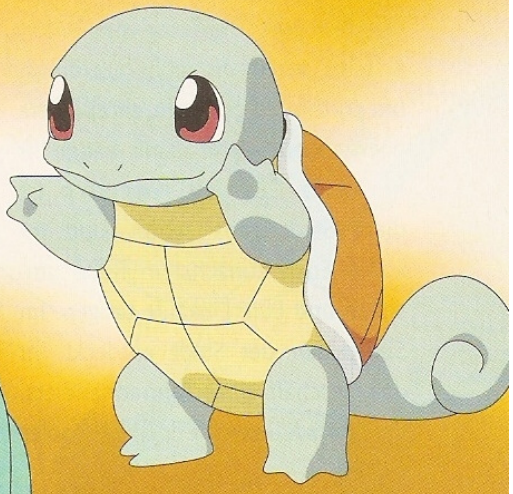
eines der beiden nämlich ideal für die ersten Schritte auf dem Weg zum Meister-Trainer ist!

Übrigens hat Professor Eich mittels wissenschaftlicher Analysen ein erhöhtes Aufkommen von Pokémon festgestellt, insbesondere in einem Gebiet, daß sich von Südwesten (Alabastia) nach Nordosten (Azuria City) erstreckt. Eine Ursache für dieses Phänomen hat er bislang noch nicht finden können. Eure Chancen, dort möglichst viele Pokémon zu fangen, stehen also sehr gut!

*Wer die Wahl hat...*

*Der Professor übergibt Euch den Pokédex!*

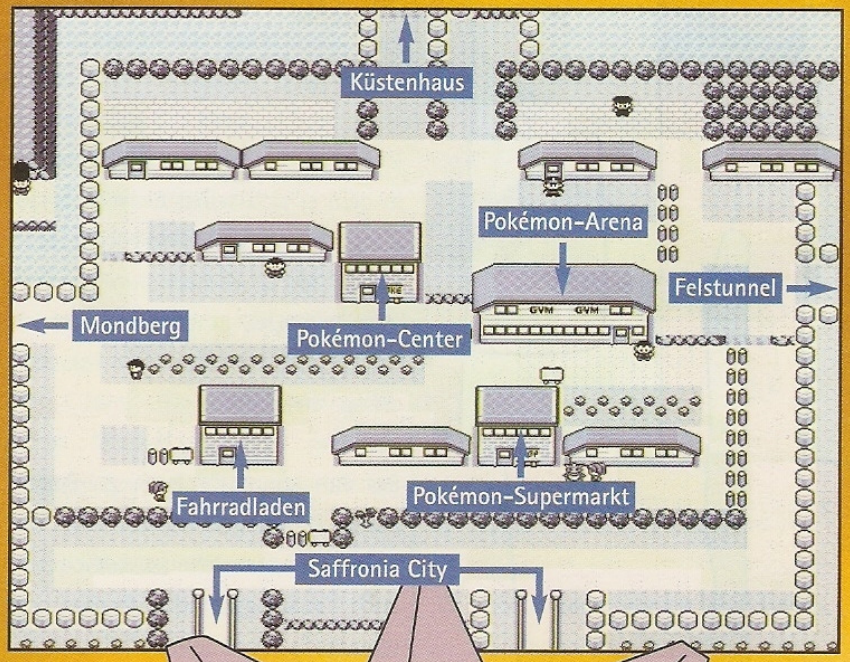




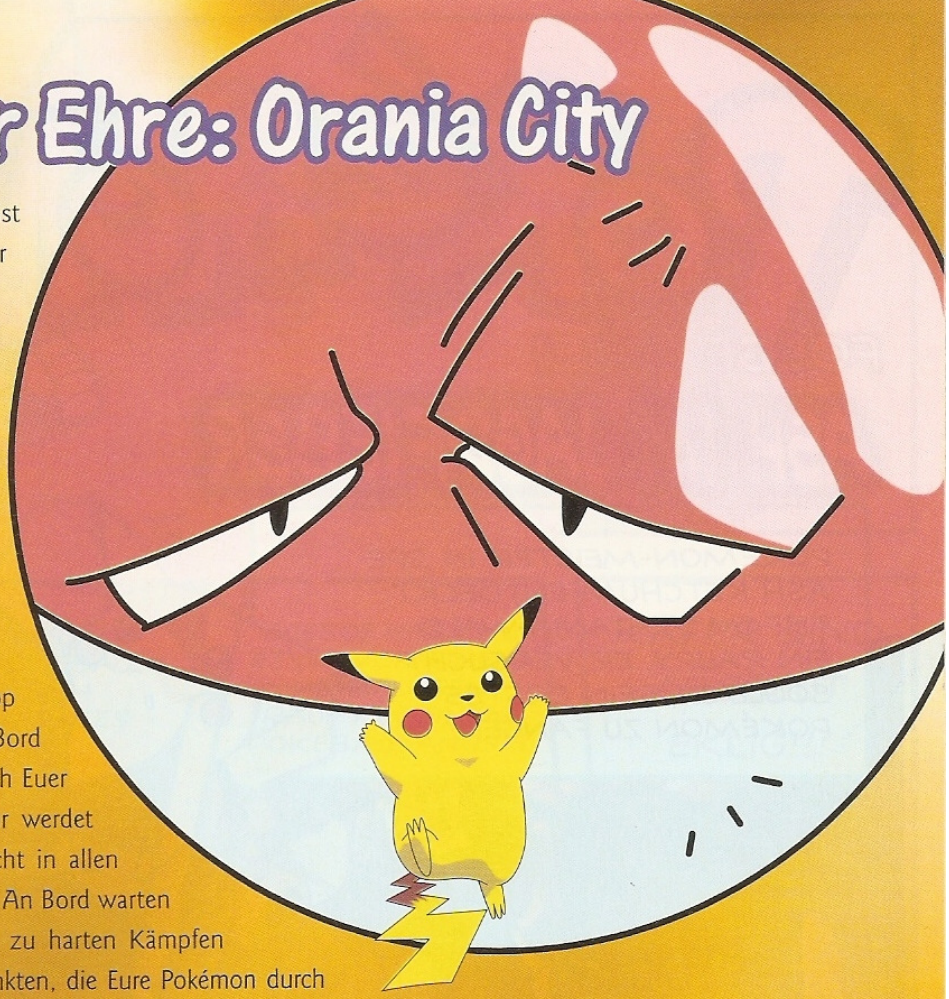
# Festhängen in Azuria City

*Ein teurer Drahtesel!*

Nachdem Ihr den Mondberg durchquert habt, erreicht Ihr Azuria City. Diese schöne Stadt wird von einer mysteriösen, blauen Aura umgeben, die fast wie die Farbe des Meerwassers wirkt. Ihr müßt allerdings, um dorthin zu gelangen, eine Barriere überwinden – und damit hängt Ihr in Azuria City fest! Eigentlich ist diese Stadt ganz schön, und Ihr könnt Euch zunächst in Ruhe umsehen und Eure Einkäufe tätigen. Im Südwesten der Stadt entdeckt Ihr das Geschäft eines Fahrradhändlers. Ein Fahrrad! Das wäre doch ein cooles und vor allem schnelles Fortbewegungsmittel! Als Ihr jedoch den Händler nach dem Preis fragt, kippt Ihr fast aus den Latschen, weil er so hoch ist! Da überlegt Ihr es Euch besser noch einmal... Kleiner Tip am Rande: Kommt lieber später wieder, denn es gibt einen weit günstigeren Weg, das Fahrrad in Besitz zu nehmen. Sprecht einfach mit jedem, der Euch in den Städten über den Weg läuft und den Ihr in den Häusern antrefft... Doch wie könnt Ihr Azuria City überhaupt wieder verlassen? Dazu müßt Ihr einen harten Kampf gegen Misty, die örtliche Leiterin der Pokémon-Arena, überstehen. Sie läßt Wasser-Pokémon gegen die Euren kämpfen, so daß Ihr am sichersten gewinnen könnt, wenn Ihr beim Kampf Pflanzen- oder Elektro-Pokémon einsetzt. Habt Ihr dieses Duell mit Erfolg überstanden, erhaltet Ihr den Quellorden, und der Weg nach Norden ist frei für Euch!

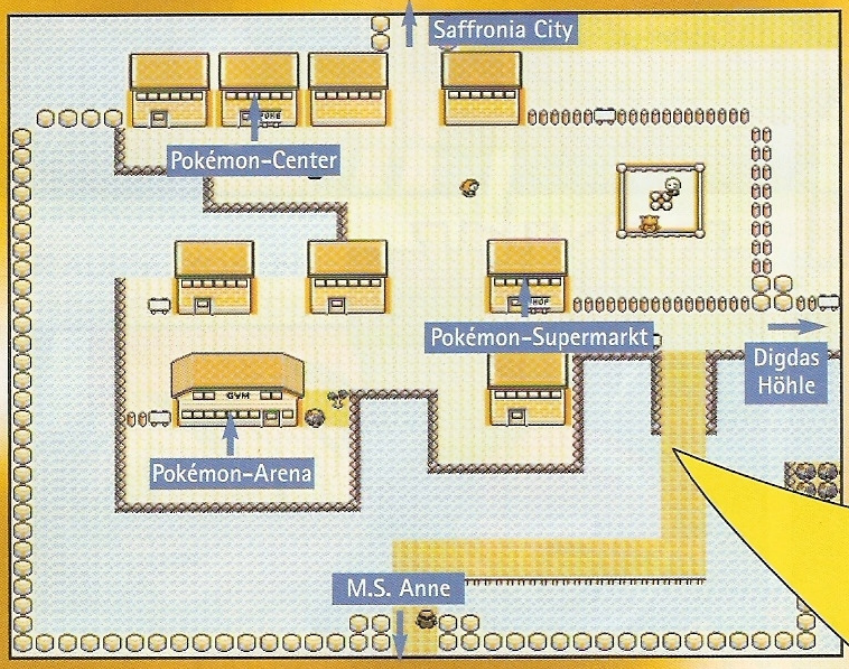


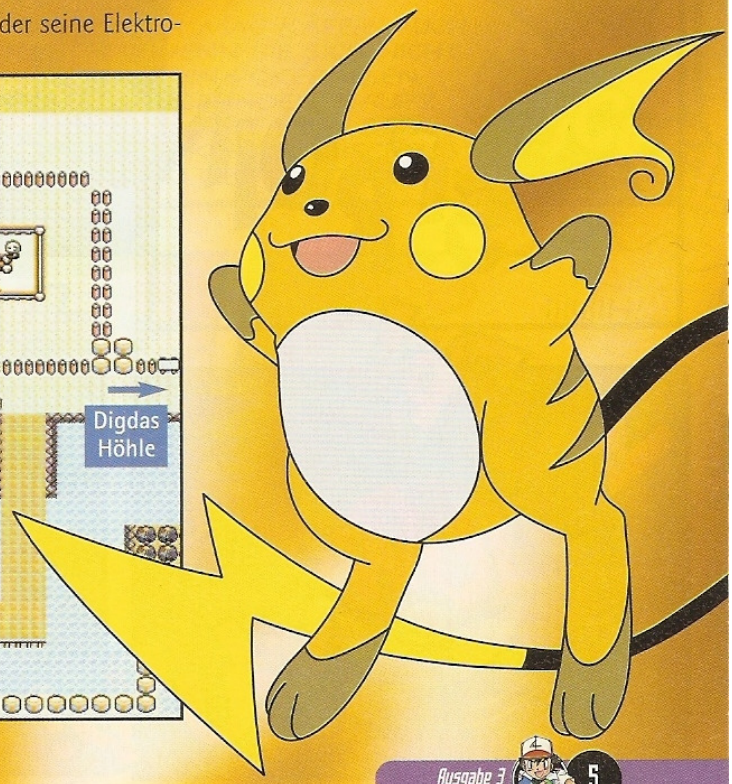
# Im Hafen der Ehre: Orania City



Die nächste Stadt, in die es Euch zieht, ist das wunderschöne Orania City. In dieser Hafenstadt, die für ihre einmaligen Sonnenuntergänge berühmt ist, hat auch die M.S. Anne festgemacht. Außerdem wartet hier ein weiterer Arena-Leiter darauf, von Euch herausgefordert zu werden. Doch Ihr könnt die Pokémon-Arena zunächst nicht erreichen, denn ein Strauch versperrt den Weg. Besucht daher zunächst die M.S. Anne, die auf ihrer alljährlichen Kreuzfahrt in Orania City einen Zwischenstopp eingelegt hat, um neue Passagiere an Bord gehen zu lassen. (Zuvor solltet Ihr jedoch Euer Boots-Ticket bei Bill abholen.) Doch Ihr werdet sehr schnell feststellen, daß es sich nicht in allen Fällen um friedliebende Urlauber handelt: An Bord warten jede Menge Trainer auf Euch, die Euch zu harten Kämpfen herausfordern. Neben den Erfahrungspunkten, die Eure Pokémon durch die vielen Duelle sammeln können, winkt hier auch eine wichtige Fähigkeit: Ihr erhaltet den Zerschneider, eine spezielle Fähigkeit, mit der Ihr endlich störendes Gestrüpp beseitigen könnt! Sobald Ihr die M.S. Anne mit dem Zerschneider verlaßt, wird sie ablegen, also durchsucht das Schiff in aller Ruhe. Danach könnt Ihr endlich die Pokémon-Arena des Ortes aufsuchen. Der Leiter, Major Bob, ist ein alter Kriegsveteran, der seine Elektro-Pokémon in den Kampf schickt! Setzt daher Boden-Pokémon ein, um die Pokémon dieses Trainers im Nu zu bezwingen. Nachdem Ihr das Duell gewonnen habt, erhaltet Ihr den Donnerorden! Habt Ihr auch noch alle Häuser des schönen Ferienortes aufgesucht und mit allen Personen gesprochen, setzt Eure Reise fort...

*Von Bill erhaltet Ihr das Boots-Ticket.*



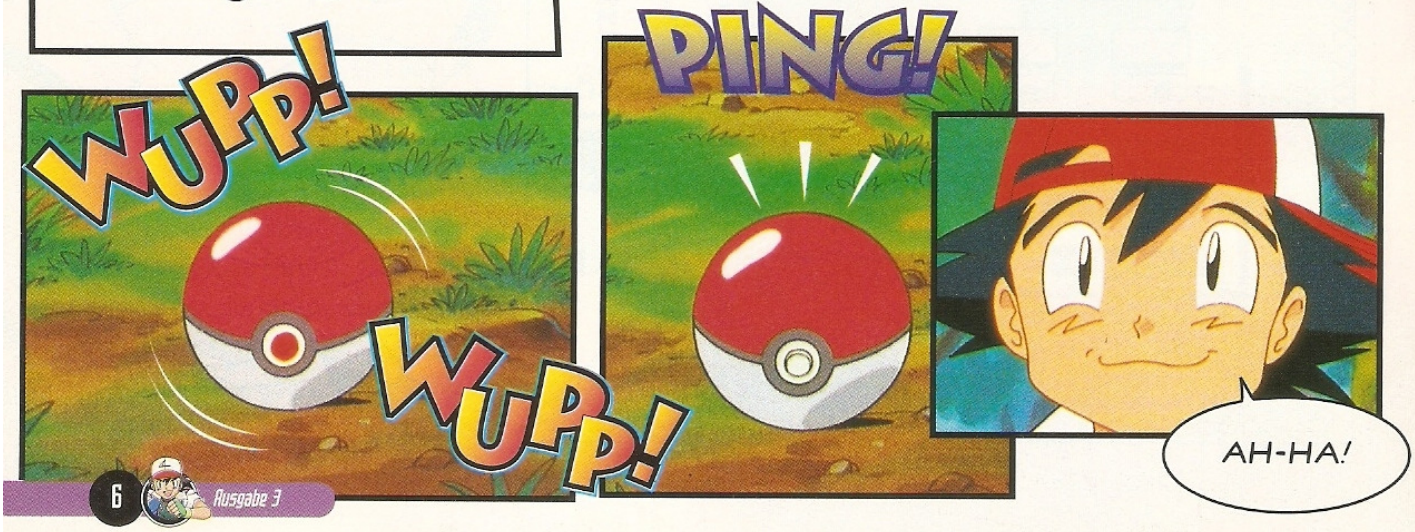



# POKÉMON

## FOLGE DREI

## ASH IM JAGDFIEBER

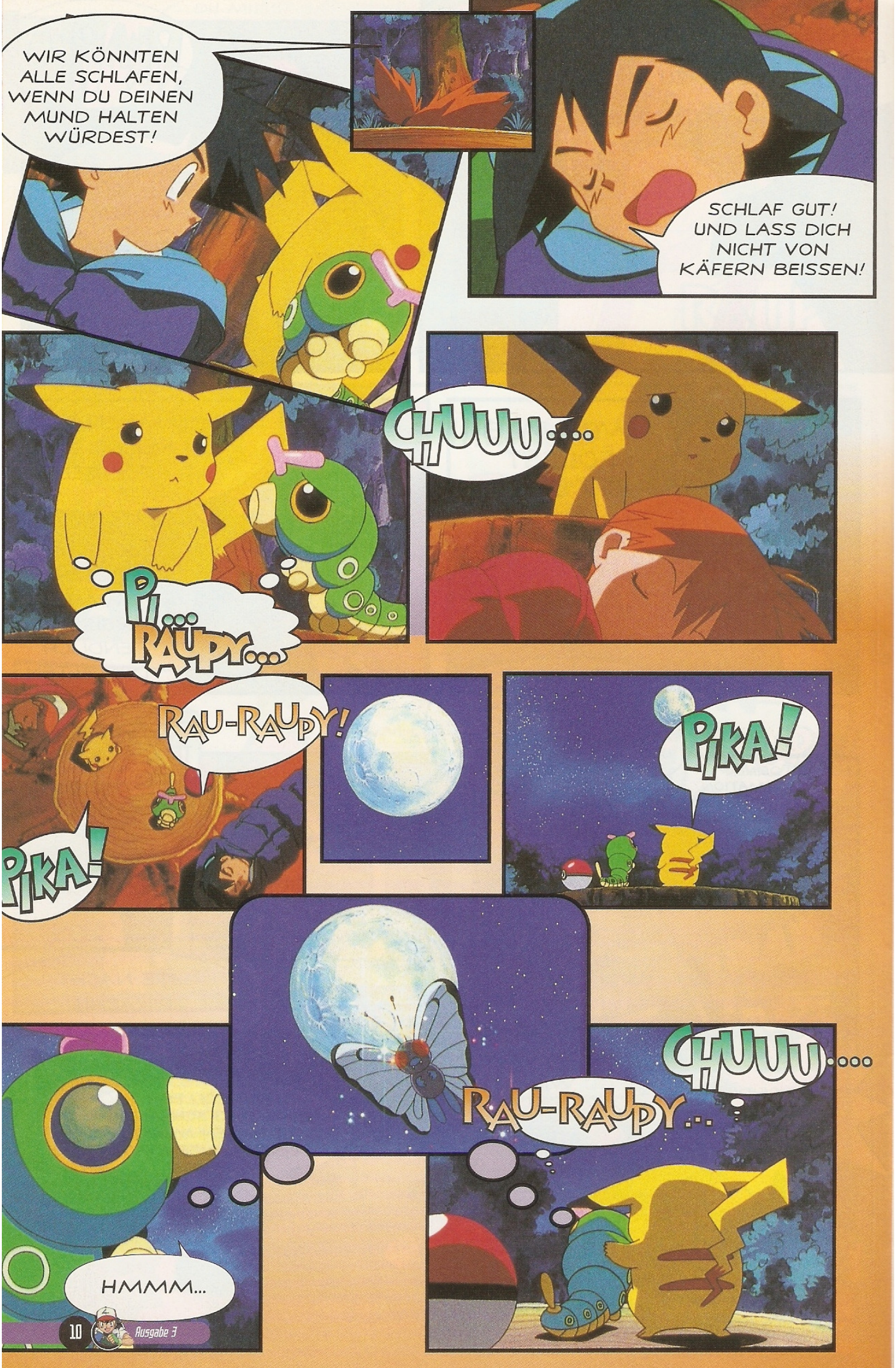
POKÉMON-MEISTER IN SPE ASH KETCHUM ENTDECKT TIEF IM VERTANIA-WALD EIN RAUPY. ER VERSUCHT SOGLEICH, SEIN ERSTES POKÉMON ZU FANGEN!



GEFANGEN!
GESCHAFFT! ICH HABE RAUPY GEFANGEN!
SCHAU DIR DAS AN! IN DIESEM POKÉBALL BEFINDET SICH MEIN ALLERERSTES POKÉMON!
GROSSARTIG... KOMM MIR DAMIT ABER NICHT ZU NAHE, OK?
WIESO? HAST DU ETWA VOR EINEM HARMLOSEN RAUPY IN EINEM POKÉBALL ANGST?
KÄFER SIND ABSOLUT EKLIG!!!
AUCH WENN SIE SICH IN POKÉBÄLLEN BEFINDEN!
ALSO, HALTE ES BLOSS VON MIR FERN!
NUCKEL
ICH MAG KÄFER, AUCH WENN SIE SICH NICHT IN POKÉBÄLLEN BEFINDEN! RAUPY MUSS ES IN DEM POKÉBALL KUSCHELIG UND GEMÜTLICH HABEN!
NUCKEL
RAUPY, VON NUN AN BEGLEITEST DU UNS!
HÄ? HEISST DAS ETWA...?
RAUPY... KOMM HERAUS!!!
IIIIIIIH!
SCHWUUUM!

DU MUSST DICH NICHT FÜRCHTEN! KOMM, RAUPY! KLETTERE AUF MEINE SCHULTER!
HÄH?!
HUSCH!
RAUPY!
RAU-RAUPY!
IIIIIIIIIH!!!
NUCKEL
NUCKEL
HÄH?!
HEY, MISTY! RAUPY SCHEINT DICH ZU MÖGEN! IST ES NICHT SÜSS?
HALT MIR DEN EKLIGEN KÄFER VOM LEIB!
RAUPY!
OHHH...
ES IST EKLIG! ASH, PACKE DAS SCHLEIMIGE ETWAS AUF DER STELLE IN DEN POKÉBALL ZURÜCK! ICH EKLE MICH VOR KÄFERN!
DU BIST NICHT FÜRCHTERLICH ODER EKLIG, RAUPY. KLETTER AUF MEINE SCHULTER!
MISTY BRAUCHT KEINE ANGST MEHR VOR DIR ZU HABEN...

WAS SOLL DAS HEISSEN? WIESO BRAUCHE ICH KEINE ANGST MEHR ZU HABEN?
PIKA PIKA!
WIR ZIEHEN OHNE MISTY WEITER.
WESHALB FOLGST DU UNS?
MEIN FAHRRAD... DU MUSST ES MIR ERSETZEN!
WANN VERGISST DU ENDLICH DEN ALTEN DRAHTESEL?
ICH HABE DIR VERSPROCHEN, DIE SACHE MIT DEM FAHRRAD WIEDER GUT ZU MACHEN! ACH... UND WARUM FOLGST DU MIR EIGENTLICH, WENN ICH EIN BLÖDMANN BIN?
ZU DEINER INFORMATION, DU POKÉMON-MEISTER! WENN DU BLÖDMANN NICHT MEIN FAHRRAD ZERSTÖRT HÄTTEST, WÄRE ICH LÄNGST NACH HAUSE GERADELT!
PIKAAAAAH...
PIKAAAAAH...
GUT! MACH DOCH, WAS DU WILLST!
ICH FOLGE DIR NICHT! DAS HIER IST DER SCHNELLSTE WEG DURCH DEN WALD!
KNISTER KNISTER
GUTE NACHT, PIKACHU UND RAUPY!
WIR SOLLTEN EIN WENIG SCHLAFEN, WIR HABEN MORGEN EINEN LANGEN TAG VOR UNS!


WIR KÖNNTEN ALLE SCHLAFEN, WENN DU DEINEN MUND HALTEN WÜRDEST!
SCHLAF GUT! UND LASS DICH NICHT VON KÄFERN BEISSEN!
CHUUU...
PI... RÄUPY...
RAU-RAUPY!
PIKA!
PIKA!
CHUUU....
RAU-RAUPY...
HMMM...

!!
IIIIIIIIIIIIIIH!
WARUM SCHLÄFT DIESES ETWAS NEBEN MIR?!
WENN DU EIN POKÉMON BIST, DANN MUSST DU IN DEINEM POKÉBALL BLEIBEN!
WARUM SCHREIST DU ES SO AN? AUCH POKÉMON HABEN GEFÜHLE!
ENTSCHULDIGE DICH!
HÄH? HIHI! RAUPY MÖCHTE DEIN FREUND WERDEN!
!
FLATTER
TAUBOGA ENTWICKELT SICH AUS TAUBSI. ES VERFÜGT ÜBER SCHARFE KLAUEN UND STÜRZT SICH VOM HIMMEL HERAB AUF SEINE BEUTE. IM GEGENSATZ ZU TAUBSI IST TAUBOGA ALS GEFÄHRLICH EINZUSTUFEN. MAN SOLLTE SICH NUR MIT GROSSER VORSICHT NÄHERN.
OK! TAUBOGA, ICH WERDE DICH FANGEN!
TAUBOGA!
LOS, RAUPY!

HEY!
PIKA?!
DU HAST GERADE EINEN RIESENFEHLER BEGANGEN!
WAS HABE ICH FALSCH GEMACHT?
RAUUUPY!
RAUUUPY!
RAUPY! KONTERATTACKE!
TAUBOOOGA!
BZZZZ!
RAUPY, KOMM ZURÜCK!
LOS, PIKACHU!
PI!
ZISCH!

PIKACHU! DONNERSCHOCK! JETZT!!!
BRZZZZ!
SWUUUUSCH!
LOS, POKÉBALL!
BRRRZZZZ!
PING!
SPROING!
DU BIST TOTAL PLEMPLEM!
GESCHAFFT! WIR HABEN TAUBOGA GEFANGEN!
PI!
PIKACHU!

ICH BIN DER GRÖSSTE!

EHER DIE GRÖSSTE PFEIFE! DU BIST WEIT DAVON ENTFERNT, EIN POKÉMON-MEISTER ZU WERDEN!

DU MUSST DEINE POKÉMON STRATEGISCH EINSETZEN! TAUBOGA IST EIN VOGEL UND RAUPY EIN KÄFER! UND VÖGEL FRESSEN BEKANNTLICH KÄFER, DU POKÉMON-MEISTER!

HMM? ABER ICH VERSUCHE DOCH...

ABER... PROBIEREN GEHT ÜBER STUDIEREN! ICH MUSS ES NUR LANGE GENUG PROBIEREN!

NEIN, ASH! ES AUSZUPROBIEREN FÜHRT DICH NICHT ZUM ZIEL!

HAHAHAHA!

!

SO TRIFFT MAN SICH WIEDER!

DAS URTEILSVERMÖGEN EINES POKÉMON-TRAINERS IST WICHTIGER ALS ALLES ANDERE! UNGLÜCKLICHERWEISE BRAUCHT MAN DAZU KÖPFCHEN, ABER DAS HAST DU NICHT!

LIEBE UND WAHRHEIT VERURTEILEN WIR...

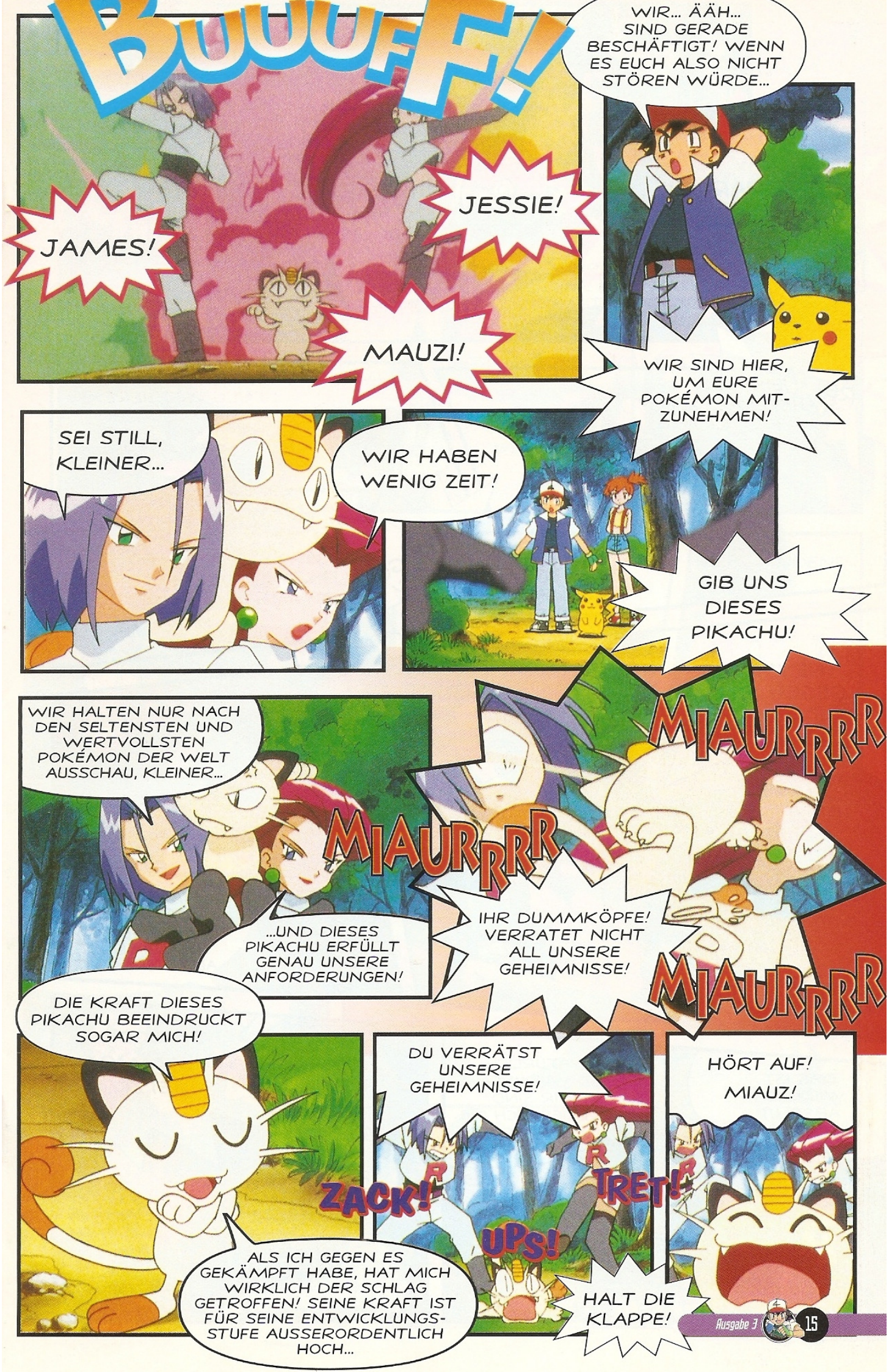
...MEHR UND MEHR MACHT, DAS WOLLEN WIR!

WIR WOLLEN ÜBER DIE ERDE REGIEREN...

NEIN... NICHT SCHON WIEDER!

ICH KENNE DIESE STIMME... TEAM ROCKET!

...UND UNSEREN EIGENEN STAAT KREIEREN!


BUUUFF!
JAMES!
JESSIE!
MAUZI!
WIR... ÄÄH... SIND GERADE BESCHÄFTIGT! WENN ES EUCH ALSO NICHT STÖREN WÜRDE...
WIR SIND HIER, UM EURE POKÉMON MIT-ZUNEHMEN!
SEI STILL, KLEINER...
WIR HABEN WENIG ZEIT!
GIB UNS DIESES PIKACHU!
WIR HALTEN NUR NACH DEN SELTENSTEN UND WERTVOLLSTEN POKÉMON DER WELT AUSSCHAU, KLEINER...
...UND DIESES PIKACHU ERFÜLLT GENAU UNSERE ANFORDERUNGEN!
MIAURRRRR
MIAURRRRR
IHR DUMMKÖPFE! VERRATET NICHT ALL UNSERE GEHEIMNISSE!
MIAURRRRR
DIE KRAFT DIESES PIKACHU BEEINDRUCKT SOGAR MICH!
DU VERRÄTST UNSERE GEHEIMNISSE!
ZACK!
TRET!
UPS!
HÖRT AUF! MIAUZ!
ALS ICH GEGEN ES GEKÄMPFT HABE, HAT MICH WIRKLICH DER SCHLAG GETROFFEN! SEINE KRAFT IST FÜR SEINE ENTWICKLUNGS-STUFE AUSSERORDENTLICH HOCH...
HALT DIE KLAPPE!

ANSONSTEN MÜSSEN WIR ZU ANDEREN MITTELN GREIFEN!
ERSPAR DIR ÄRGER UND GIB UNS PIKACHU!
RETTAN, LOS!
SMOGON, LOS!
HEY! ZWEI GEGEN EINEN! DAS IST UNFAIR!
IM KRIEG, IN DER LIEBE UND IN POKÉMON-KÄMPFEN IST ALLES ERLAUBT!
DAS IST WIRKLICH ABSOLUT UNFAIR!
NATÜRLICH SIND WIR UNFAIR– WIR SIND SCHLIESSLICH DIE BÖSEWICHTE!
SMOGON! SCHLAMMBAD! JETZT!

PIKAWAPP!
WAAAH!
PLATSCH!
IHR DENKT WOHL, IHR KÖNNTET MICH MIT SCHMUTZIGEN TRICKS SCHLAGEN!?
PI PI!
DENEN IST JEDES MITTEL RECHT, UM IHR ZIEL ZU ERREICHEN...
ABER WAS AUCH PASSIERT: GIB IHNEN PIKACHU NIEMALS!
VERSTANDEN?!
ALSO... WIE SIEHT DEIN SCHLACHTPLAN AUS?
WAS IST MIT DEINEN ANDEREN BEIDEN POKÉMON?
LOS!
ICH KANN RAUPY NICHT EINSETZEN...
ES IST NOCH ZU GESCHWÄCHT VOM LETZTEN KAMPF.
TAUBOGA!

SPROING!
TAUBOGA!
ZIIIIISCH!
SMOGON, DU BIST AN DER REIHE!
SMOGON!
TAUBOOOOGA!
RETTAN! SCHNAPP DIR DEIN ABENDBROT!
WUUUUSCH!
SPLORRT!

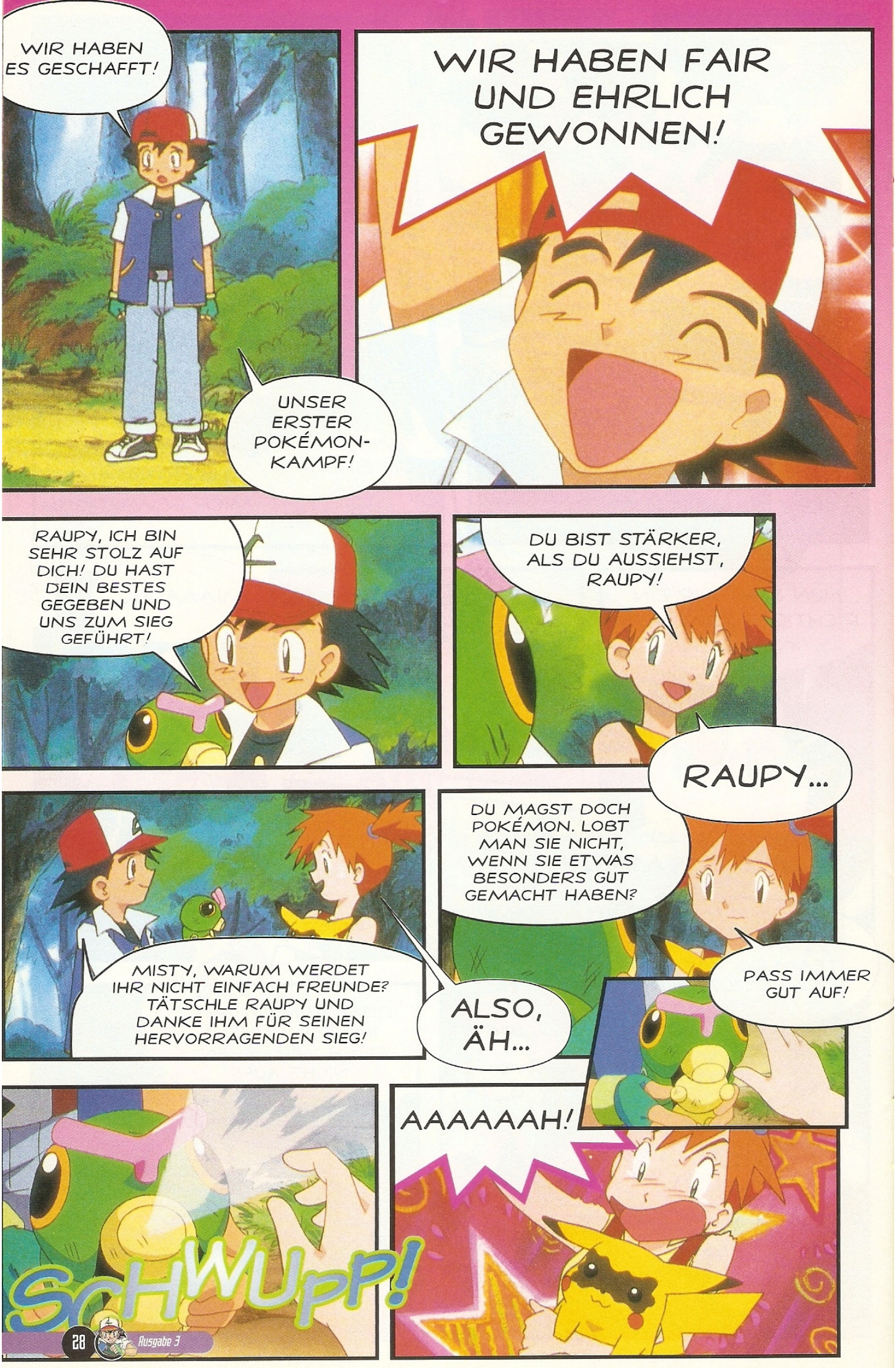
TAUBOGA!
WUUUSCH!
KRÄH!
RUCKZUCKHIEB!
RETTAN, UNTER DIE ERDE!
RETTAN!
TAUBOOO...!
KREISCH!
FLATTER
FLATTER
SMOGON IST HINTER DIR, TAUBOGA!

WUUUSCH!
FLATTER
FLATTER
RETTAN!
PASS AUF!
SCHWUPP!
RETTAN!
???
NA GUT, IHR HABT ES SO GEWOLLT!
TAUBO...
TAUBOGA, KOMM ZURÜCK!

ES GEHT EUCH AN DEN KRAGEN!
SCHWING
ZISCH
DUMMKOPF!
IN POKÉMON-KÄMPFEN KÖNNEN NUR DIE POKÉMON GEGENEINANDER ANTRETEN!
BOINK!
VERSUCHE NICHT, DIE REGELN ZU ÄNDERN!
RUMMS!
TSTSTS... SCHÄTZE, DU HAST KEINE ANDERE WAHL! DU MUSST PIKACHU EINSETZEN...
...UND MITANSEHEN, WIE WIR GEWINNEN!
PIKA
NEIN, PIKACHU! IN DEINEM ZUSTAND KANNST DU NICHT KÄMPFEN!
PI!
ICH WEISS, DU BIST NOCH SCHWACH VOM KAMPF GEGEN TAUBOGA, ABER...
LOS, RAUPY!
RAUPY!
ZEIG UNS, WAS DU KANNST, RAUPY!
WAS IST DAS?
EIN KÄFER! EIN LÄCHERLICHER KLEINER KÄFER! MAUZI!
SMOG-SMOGON!
HAHAHA! HOL DAS INSEKTENSPRAY HERAUS!

WAIAAAAAH!
!
RAUPY! FADENSCHUSS! JETZT!
SCHWUPP!
SMOG!
KLOOONK!
SCHWUPP!
RETTAN!

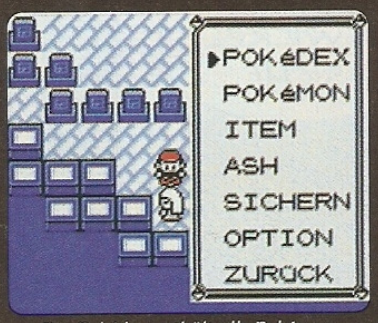
RA-RAUPY!
SMOG!
RETTAAAH!
RUMMS!
WUPPS!
VON EINEM RAUPY GESCHLAGEN?!
DAS WURMT MICH GEWALTIG!!!
NUN SEHT IHR EIN RICHTIGES POKÉMON IN AKTION!
SCHWUPP!
MIAAAUUU...
MIIIAUUUUUZ!
MAUZI!
MAUZI!
ES WIRD ZEIT FÜR TEAM ROCKET, SICH ZURÜCKZUZIEHEN!
HUSCH!
DIESE RUNDE HABT IHR GEWONNEN! DOCH WIR GEBEN NICHT AUF!


WIR HABEN ES GESCHAFFT!
UNSER ERSTER POKÉMON-KAMPF!
WIR HABEN FAIR UND EHRLICH GEWONNEN!
RAUPY, ICH BIN SEHR STOLZ AUF DICH! DU HAST DEIN BESTES GEGEBEN UND UNS ZUM SIEG GEFÜHRT!
DU BIST STÄRKER, ALS DU AUSSIEHST, RAUPY!
RAUPY...
DU MAGST DOCH POKÉMON. LOBT MAN SIE NICHT, WENN SIE ETWAS BESONDERS GUT GEMACHT HABEN?
PASS IMMER GUT AUF!
MISTY, WARUM WERDET IHR NICHT EINFACH FREUNDE? TÄTSCHLE RAUPY UND DANKE IHM FÜR SEINEN HERVORRAGENDEN SIEG!
ALSO, ÄH...
AAAAAAH!
SCHWUPP!

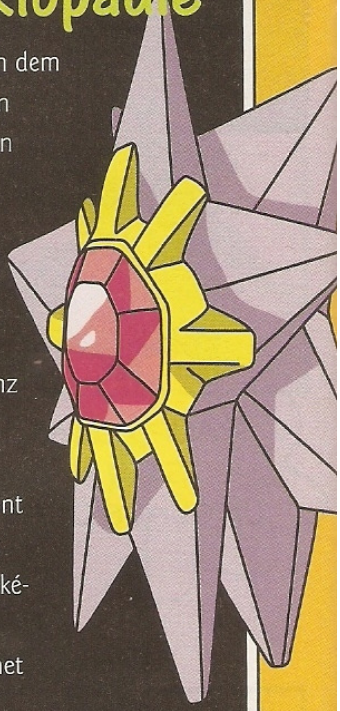
RAUPY? WAS...?
ZISCH
ES ENTWICKELT SICH!
ZISCH
SAFCON IST RAUPYS NÄCHSTE ENTWICKLUNGSSTUFE. SEINEN KÖRPER UMGIBT EINE HARTE SCHALE.
RAUPY, DAS IST JA UNGLAUBLICH!
ZISCH
DIESES EXEMPLAR HAT DAS STADIUM FRÜHER ALS JEDES POKÉMON ZUVOR ERREICHT!
HEY! ES KÖNNTE SEIN, DASS ES SICH AUCH NOCH ZUR NÄCHSTEN STUFE WEITERENTWICKELT!
SCHÖN DICH ZU TREFFEN, SAFCON! DU BIST ABER SEHR SCHWEIGSAM, HAHA!
PIPIKA!
ICH HABE NIE ZUVOR JEMANDEN WIE IHN GETROFFEN...
ER MAG DIE POKÉMON WIRKLICH GERNE!
HOFFENTLICH SIND WIR BALD DURCH DEN WALD HINDURCH!
MOMENTAN SIEHT ES FÜR UNSERE HELDEN GLÄNZEND AUS, DOCH DER VERTANIA-WALD WIRD ZUNEHMEND DICHTER UND DUNKLER...
...UND EINE GEFÄHRLICHE NEUE HERAUSFORDERUNG ERWARTET SIE BEREITS – IN DER NÄCHSTEN FOLGE!
HOFFENTLICH NICHT! ES GIBT HIER NOCH UNMENGEN VON POKÉMON ZU FANGEN! AUF GEHT'S!
FORTSETZUNG FOLGT

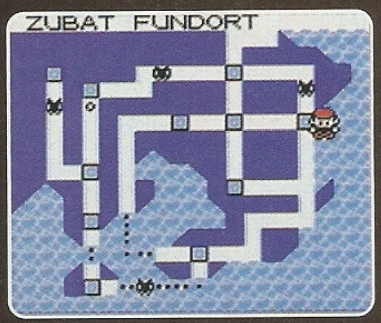
# 4 Der Pokédex – die Pokémon-Enzyklopädie

Die Bibel eines jeden Pokémon-Trainers ist der Pokédex. Diese umfassende Enzyklopädie gibt Euch Auskunft über alle Pokémon, die Ihr im Abenteuer bereits getroffen habt. Sie erfaßt also sowohl die Pokémon, denen Ihr nur begegnet, als auch die Pokémon, die Ihr bereits gesammelt habt. Desweiteren könnt Ihr dem Pokédex die wichtigsten Daten bereits gefangener Pokémon entnehmen. So erhaltet Ihr neben dem Namen, der Größe und dem Gewicht auch eine kurze Info zu dem Wesen. Sehr nützlich ist auch die Angabe des Gebietes, in dem Ihr dem Pokémon begegnet seid. Fehlt Euch zum Beispiel am Ende des Spiels nur noch ein ganz bestimmtes Pokémon, so könnt Ihr mit Hilfe des Pokédex genau feststellen, in welchem Bereich des Landes Ihr es zuvor gesehen habt und könnt dann dort nach dem noch fehlenden suchen. Für den Pokédex haben sich die Programmierer sogar noch einen ganz besonderen Gag einfallen lassen: Ihr könnt Euch den Laut eines jeden Pokémon, dem Ihr bereits begegnet seid, anhören!

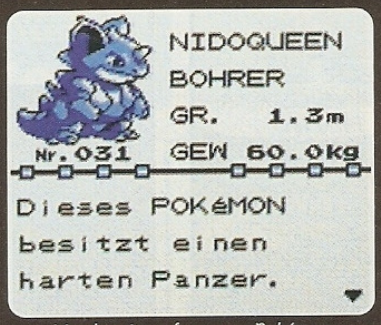



*Der Pokédex enthält alle Pokémon, denen Ihr im Spiel begegnet seid.*

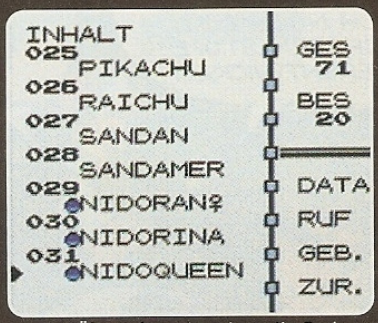





*Fehlt Euch ein Pokémon, das Ihr bereits getroffen habt, könnt Ihr den Ort der Begegnung feststellen.*




*Von bereits gefangenen Pokémon könnt Ihr nähere Infos abrufen.*




*Die Übersicht rechts oben gibt Euch Aufschluß über gesehene und bereits gefangene Pokémon.*

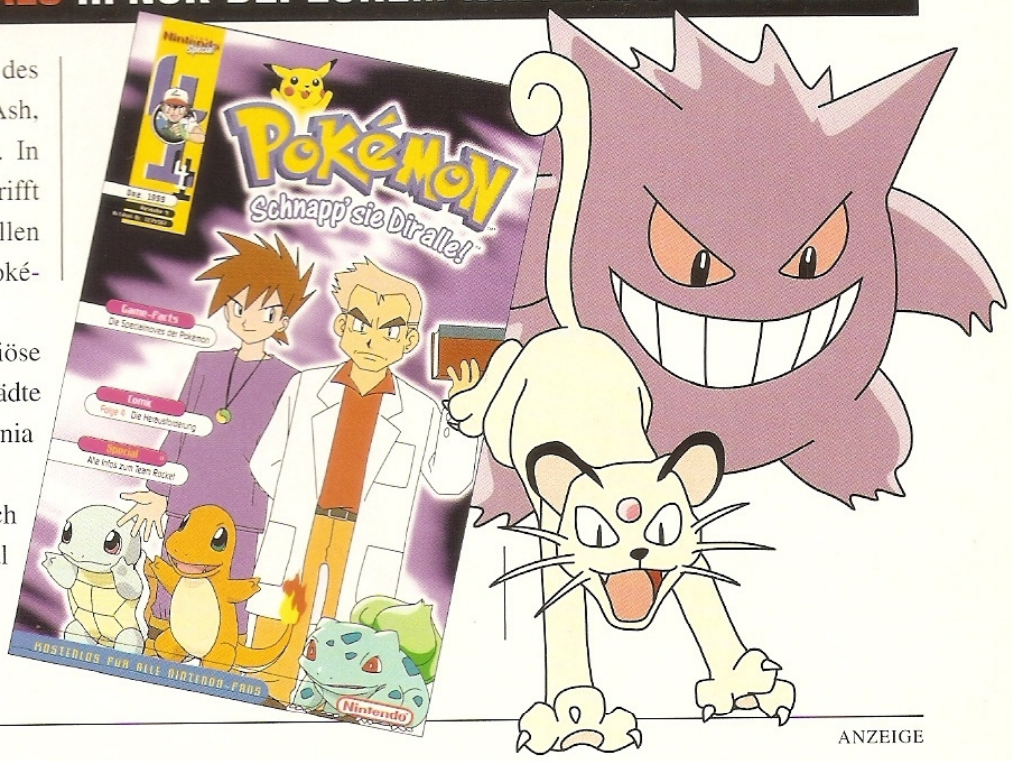
**Impressum**

**Herausgeber:** Shigeru Ota · **Chefredakteur:** Claude M. Moyse · **Stellv. Chefredakteur:** Markus Pfitzner · **Redaktionsleitung:** Marcus Menold, Thomas Rinke · **Redaktion:** Micky Auer, Patrick Fabri, John D. Kraft · **Online Redaktion:** Nicole Schneider · **Redaktionsassistenz:** Nicole Meining · **Produktionsleitung:** Marit Müller · **Layout, Satz, Litho:** Jürgen Spachmann, Art & Print GmbH, Aschaffenburg · **Projektleitung:** Reiner Herrmann, Art & Print GmbH, Aschaffenburg · **Comicart:** Work House Co., Ltd., Tokio · **Titelgestaltung:** Jürgen Spachmann, Art & Print GmbH, Aschaffenburg · **Druck:** Körner Rotationsdruck, Sindelfingen · **Redaktionsanschrift:** Club Nintendo, Nintendo Center, Postfach 1501, D-63760 Großostheim. Telefax: 0 60 26 - 95 03 08, E-Mail: info@nintendo.de · **Konsumentenberatung:** 01 30 - 58 06 (Mo. - Fr.: 11 - 19 Uhr) · **Spiele-Hotline:** 0 60 26 - 94 09 40 (Mo. - Fr.: 13 - 19 Uhr) · **Club Nintendo Österreich:** Postfach 83, A-5027 Salzburg, Telefax: 06 62 - 88 92 15 20, Hotline: 06 62 - 87 63 48, (Mo. - Fr.: 9 - 12 Uhr, Mo./Di./Do. 13 - 17 Uhr, Mi. 13 - 19.30 Uhr) · **Club Nintendo Schweiz:** Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel, Telefax: 0 61 - 3 19 98 20, Hotline: 061 - 3 19 98 36, (Mo. - Fr.: 9 - 11 Uhr, 14 - 16 Uhr) · **Club Nintendo Online:** http://www.nintendo.de, http://www.pokemon.de · Das Club Nintendo Sonderheft „Pokémon Special" wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht. Erscheinungsweise monatlich, limitiert auf sechs Ausgaben. · Urheberrecht © 1999 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im Club Nintendo Sonderheft „Pokémon Special" veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Sonderheftes bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co., Ltd. Artikel-Nr.: 3620440

# SPEKTAKULÄR!

## AB MITTE NOVEMBER IST SIE ERHÄLTLICH ... DIE 4. AUSGABE DES POKéMON-SPECIALS ... NUR BEI EUREM NINTENDO-HÄNDLER!!

- Erlebt den vierten Teil des Comic-Abenteuers um Ash, Pikachu und die Pokémon. In „Die Herausforderung" trifft Ash auf einen geheimnisvollen Samurai, der ihn zum Pokémon-Duell herausfordert...
- Alle Infos über das mysteriöse Team Rocket und die Städte Prismania City und Saffronia City.
- Prof. Eich informiert Euch über die vielfältigen Special Moves der Pokémon.
- Lest alles über das Pokémon-Kartenspiel!




ANZEIGE

# RETTET DIE ABOS!

JETZT ALS POWER PRÄMIE

## POWER ABO

### 6x MAGAZIN UND PRÄMIE

Das Club Nintendo „Power Abo" kostet DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und gilt für die Dauer eines Jahres. Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die coole „Power Prämie", die es exklusiv nur für Abonnenten gibt. Anschließend erhaltet ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abos im zweimonatlichem Rhythmus. Das Abonnement verlängert sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

## CLUB Nintendo®

Den Coupon ausschneiden, ausfüllen, auf eine ausreichend frankierte Postkarte kleben und an folgende Adresse schicken:

**Club Nintendo • „Power Abo" • Nintendo Center Postfach 1501 • D-63760 Großostheim**

**NA KLAR!** Ich bestelle das Club Nintendo „Power Abo" zusammen mit der „Power Prämie" zum Preis von DM 29.95 (+Nachnahmegebühr) inklusive Porto & Versandkosten. Das Club Nintendo Power Abo gilt für die Dauer eines Jahres. Danach verlängert es sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird.

Unterschrift: _____

**Lieferanschrift für mein Club Nintendo Power Abo:**

Name/Vorname: _____

Geburtsdatum: _____

Straße/Nr.: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon-Nr.: _____

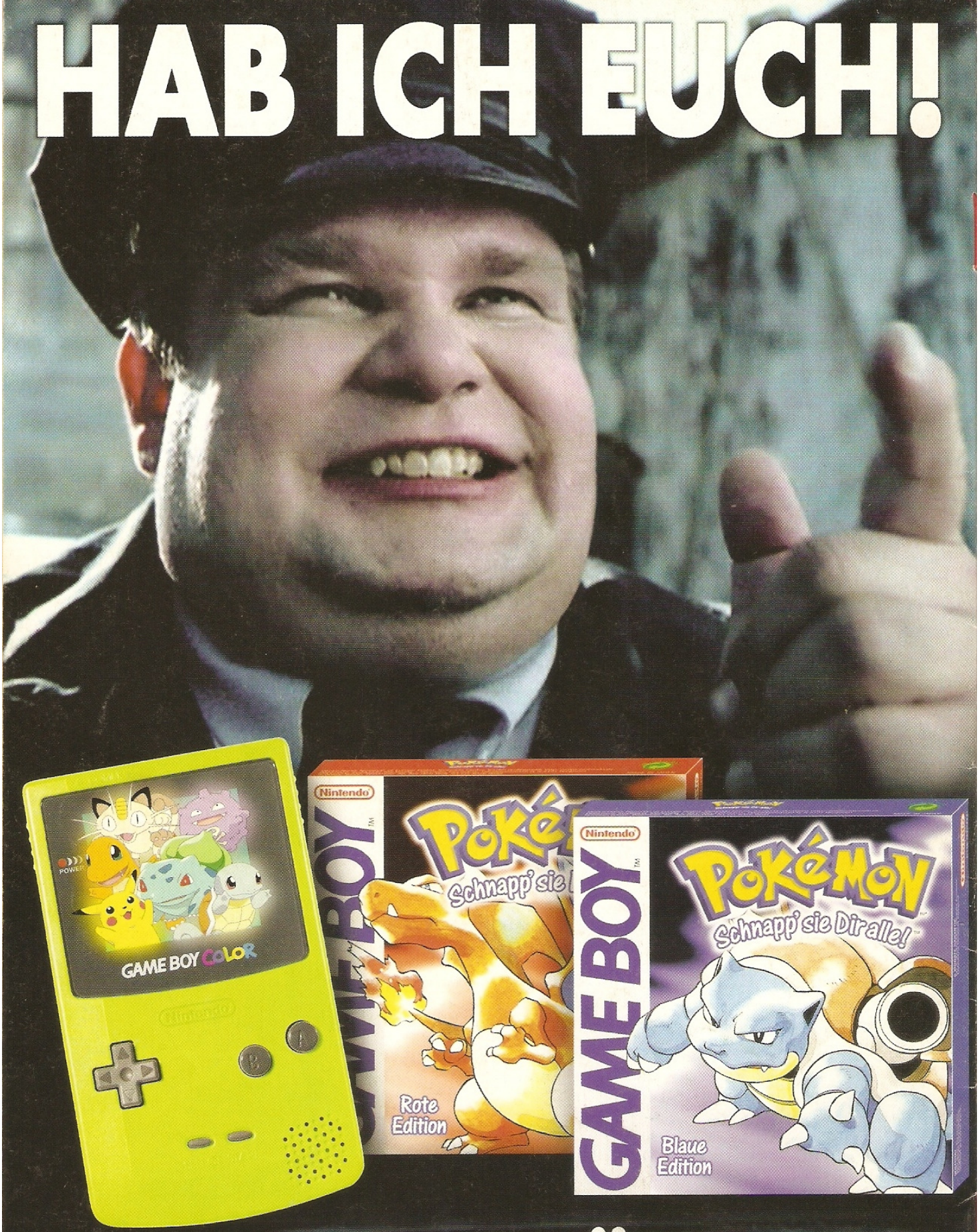
**Widerrufsrecht:** Mir ist bekannt, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von zehn Tagen widerrufen kann. Dazu genügt eine schriftliche Mitteilung an den Club Nintendo, Nintendo Center, 63760 Großostheim. Die Widerrufsfrist beginnt bei Eingang meiner Bestellung. Zur Wahrung dieser Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

_____

Datum Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift der Erziehungsberechtigten.)

# HAB ICH EUCH!




# EXKLUSIV FÜR DEN GAME BOY™

FEEL EVERYTHING EVERYWHERE

*©1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™&® are trademarks of Nintendo Co., Ltd ©1999 Nintendo

Nintendo®